

E-MODULE MATA PELAJARAN KEWARGANEGARAAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Dian Arief Pradana, Sihkabuden, Arafah Husna

Universitas Negeri Malang

Email: darief79@yahoo.co.id, sihkabuden@tep.ac.id, arafah@tep.ac.id

ABSTRAK

Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk e-module pembelajaran Kewarganegaraan kelas X yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran menarik dan efektif. Model Arief S. Sadiman (2011) digunakan dalam pengembangan ini. Hasil dari pengembangan ini berupa e-module mata pelajaran Kewarganegaraan pada standar kompetensi "Menganalisis Sistem Politik di Indonesia". Produk tersebut divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan siswa pengguna, serta dinyatakan valid atau layak digunakan sebagai media pembelajaran

Kata kunci: pengembangan, E-Module, Kewarganegaraan

Menurut Nurin Rahmawati (2010:12), *E-module* adalah media yang disajikan dengan format digital bersifat interaktif. Ada jalinan interaksi antara siswa dengan media elektronik yaitu komputer sehingga membuat media ini terlihat lebih modern.

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 3 Malang pada semester genap tahun 2012 dengan subyek penelitian siswa kelas X yang mengikuti pelajaran kewarganegaraan. Hasil penelitian awal di lapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran kewarganegaraan kelas X di MAN 3 Malang masih menggunakan proses pembelajaran secara umum, yaitu dengan metode ceramah dan tanya jawab serta belum pernah menggunakan media berbasis komputer seperti *e-module*. Kondisi siswa kelas X di MAN 3 Malang juga masih kurang aktif didalam kelas karena pembelajarannya masih konvensional sehingga siswa masih merasa jenuh dan bosan dalam menerima pelajaran

Matapelajaran Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Wijayanto, 2009). Dengan menggunakan *e-module* dapat memberikan kemudahan dalam belajar karena media yang dikembangkan sudah didesain untuk digunakan oleh siswa belajar secara mandiri sesuai gaya dan kecepatan belajar masing-masing siswa. Tujuan pengembangan ini yaitu untuk menghasilkan dan memvalidasikan *e-module* untuk mata pelajaran Kewarganegaraan yang efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Manfaat pengembangan ini bagi guru adalah sebagai alternatif kegiatan pembelajaran secara individu, dan memberikan variasi mengajar dalam kelas sehingga dapat bertindak lebih efisien

karena guru hanya mendampingi siswa. Bagi siswa, dapat menjadi variasi belajar untuk dapat belajar secara individu, dan lebih memotivasi dalam belajar mandiri. Bagi sekolah, hasil ini dapat menjadi masukan untuk mengembangkan media alternatif yang digunakan untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran. Bagi pengembang dapat digunakan sebagai bentuk aplikasi teori dan konsep dalam perencanaan, produksi, evaluasi dan pemanfaatan media pembelajaran

METODE

Berdasarkan tujuan penelitian, maka desain penelitian yang akan digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan/ *Research and Development* (R&D). Menurut Seels dan Richey (dalam Setyosari, 2010:197) pengembangan berarti sebagai proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik. Dalam pengembangan ini menggunakan model Arief S. Sadiman. Model Arief S. Sadiman merupakan salah satu model penelitian pengembangan yang terdiri dari langkah-langkah: (1) Identifikasi kebutuhan, (2) Perumusan tujuan, (3) Pengembangan materi, (4) Pengembangan alat evaluasi, (5) Menyusun naskah, (6) Produksi, (7) Membuat petunjuk pemanfaatan, (8) Validasi, dan (9) Revisi. Proses pengembangan menggunakan model ini digunakan untuk menghasilkan produk *e-module* yang dapat digunakan untuk pembelajaran kewarganegaraan.

Uji Coba Produk dalam Pengembangan *e-module* ini adalah: (1) Desain uji coba, (2) subjek coba, (3) jenis data, (4) instrument pengumpulan data, (5) teknik analisis data. Subjek Coba adalah siswa MAN 3 Malang kelas X sebanyak 30 siswa yang terdiri dari uji coba kelompok

kecil 3 siswa, uji coba kelompok besar 10 siswa dan uji coba lapangan 30 siswa. Selain itu subjek coba juga terdiri dari ahli media yaitu 2 dosen teknologi pendidikan dan 1 ahli materi dari guru mata pelajaran kewarganegaraan di MAN 3 Malang.

Jenis data dalam pengembangan *e-module* ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari angket tanggapan ahli media, ahli materi, dan siswa. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari perhitungan rata-rata dan persentase yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest siswa yang dilaksanakan pada saat uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, dan uji coba lapangan.

Spesifikasi dari pengembangan *E-Module* ini yaitu: *E-module* untuk mata kewarganegaraan sebagai bahan belajar yang berbentuk kepingan CD yang hanya dapat digunakan dengan media komputer yang memadai. *E-module* ini mudah dijalankan oleh siswa karena *e-module* ini dirancang semenarik mungkin disesuaikan dengan siswa MAN 3 Malang. Selain itu juga dilengkapi dengan musik yang dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar. Spesifikasi isi dari *E-module* ini mencakup materi kewarganegaraan kelas X semester II tentang menganalisis sistem politik di Indonesia. Media ini dikembangkan menggunakan program Autoplay Media Studio 8.0 yang mempunyai fasilitas-fasilitas yang cukup mudah dalam publishing file dan disimpan dalam format *Aplication (.exe)*. Hasil produk media *e-module* dapat diputar di komputer yang sudah terinstall software *Macromedia Flash 8*, atau program lain yang dapat mendukung pemutaran CD pembelajaran ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji coba dapat dikemukakan sebagai berikut : uji coba ahli media di dapat persentase 90,8% berdasarkan kriteria kelayakan, *e-module* ini termasuk kualifikasi valid/layak digunakan pada kegiatan pembelajaran, uji coba ahli materi di dapat persentase 91,6% berdasarkan kriteria kelayakan, *e-module* ini termasuk kualifikasi valid/layak digunakan pada kegiatan pembelajaran, data pada uji coba siswa perseorangan, kelompok kecil, dan lapangan hasil yang diperoleh adalah 84,4%, 83,6%, 82,4% sehingga pada kriteria kelayakan *e-module* dikatakan valid/layak digunakan dalam pembelajaran. Pada data hasil pre-test dan post-test 1 terjadi peningkatan hasil belajar rata-rata dengan nilai 34 dengan peningkatan nilai terendah 5 dan tertinggi 70, (5) pada data hasil pre-test dan post-test 2 terjadi peningkatan hasil belajar rata-rata dengan nilai 35,6 dengan peningkatan nilai terendah 5 dan tertinggi 70. Dengan demikian menurut pencapaian hasil belajar siswa, *e-module* yang dikembangkan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil pengembangan *e-module* mata pelajaran kewarganegaraan materi menganalisis sistem politik di Indonesia, pengembang dapat mendeskripsikan sebagai berikut : keseluruhan penelitian tentang *e-module* ini berupa produk CD, serta berisi mata pelajaran kewarganegaraan materi menganalisis sistem politik di Indonesia kelas XMAN 3 Malang yang berbentuk CD interaktif mampu membuat siswa termotivasi untuk belajar karena *e-module*

dirancang dengan tampilan yang menarik dan merupakan metode pembelajaran individual. Siswa di tuntut untuk belajar sendiri sesuai dengan karakteristik dan kecepatan belajar mereka

Agar hasil produk dapat lebih bermanfaat dalam kegiatan belajar, ada beberapa saran yang terkait yaitu pertama, agar hasil produk dapat lebih bermanfaat dalam kegiatan belajar di MAN 3 Malang, ada beberapa saran yang terkait yaitu : a. MAN 3 Malang sebaiknya mengadakan kerja sama dengan Perguruan Tinggi untuk mengadakan pelatihan ke pada guru mengenai cara pengembangan dan penerapan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran khususnya menggunakane-*module*; b. Menyarankan kepada guru-guru MAN 3 Malang untuk menerapkan pembelajaran menggunakan media *e-module*; c. *e-module* ini bisa dijadikan media alternatif yang lebih terjangkau penggandaanya karena hanya menggunakan CD; d. siswa yang belum mencapai standar ketuntasan minimum (SKM) sebaiknya mengulang kembali materinya, sebelum melanjutkan ke materi berikutnya.

Kedua, temuan penelitian ini dapat menjadi masukan dan bahan pertimbangan dalam bidang pendidikan yaitu : a. Pengembangan *e-module* ini dapat digunakan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) atau yang sederajat; b. Agar pengembangan dapat berdayaguna lebih lanjut segala kelemahan dan kelebihan pada pengembangan ini dapat dikembangkan oleh pengembang yang lain guna menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Ketiga, untuk mendapatkan penelitian pengembangan lebih lanjut yang lebih akurat, disarankan untuk

pengembang membandingkan beberapa media yang dikenal selama ini, sehingga guru dapat memilih media pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Selain itu, guru juga dituntut untuk lebih menguasai program pembuatan media *e-module*.

DAFTAR RUJUKAN

- Rahmawati, N. 2010. *Pengembangan E-Modul Matapelajaran Sains Kelas V Materi Daur Air dan Peristiwa Alam di MI Al Azhar Kecamatan Bandulan Tulungagung*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sadiman, A. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: Depdikbud Pustekom. PT. Raja Grafindo Persada.
- Setyosari, P. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Universitas Negeri Malang. 2010. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, Skripsi, Tesis, Disertasi, Artikel, Makalah, Laporan Penelitian*. BAAKPSI. Universitas Negeri Malang.
- Wijayanto. 2009. *Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Sekolah Menengah Atas (SMA)/Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)/Madrasah Aliyah(MA), Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK)*. (Online), (wijianto.staff.fkip.uns.ac.id/files/200902ktsp-pkn-sma.pdf), diakses 13 Februari 2012.